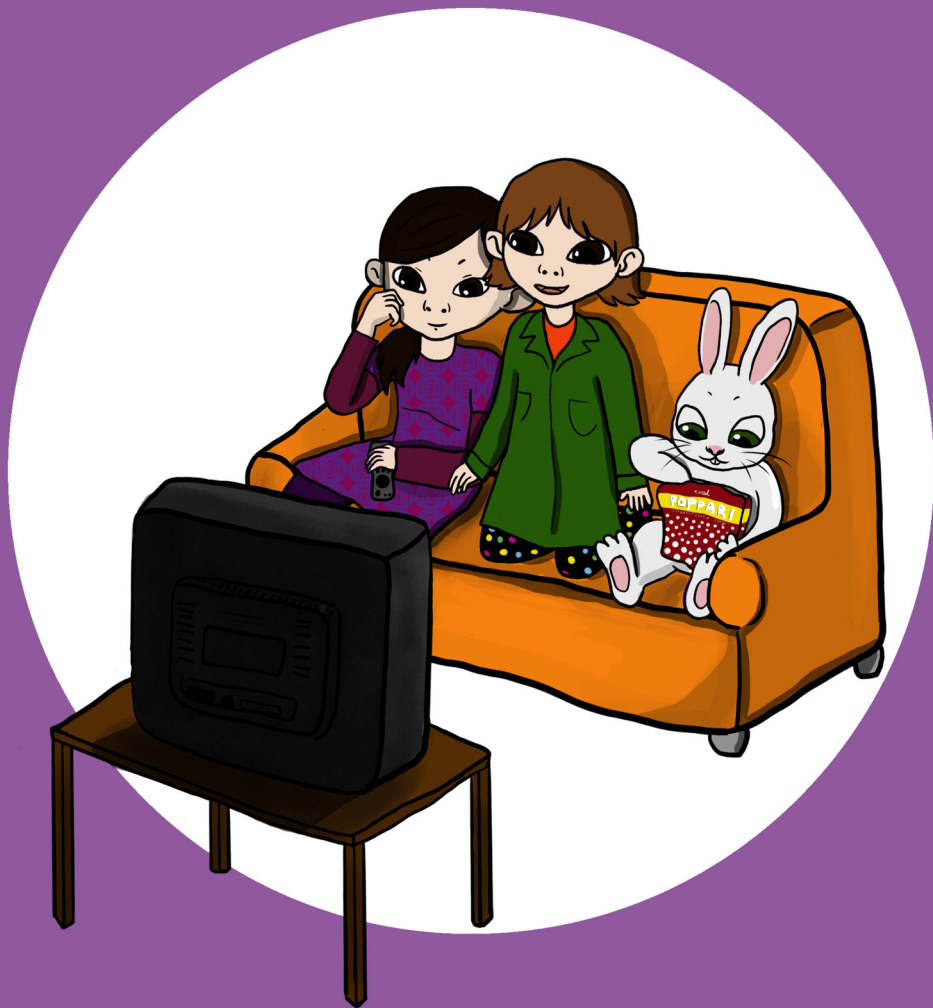


Animaatioseikkailu lapsille

Opinnäytetyö
Kevät 2011
Jonna Markkula

Lahden ammattikorkeakoulu
Muotoiluinstituutti
Viestinnän koulutusohjelma
Multimediatuotanto



Tiivistelmä

Tässä opinnäytetyössä pohditaan lapsille suunnatun animaatio-sarjan lähtökohtia. Kerron myös oman tv-sarjaidean käsikirjoittamisesta ja animaation tekemisestä, mutta mitään opastusta animaation tekemiseen tässä ei anneta. Käsikirjoituksen tein yhdessä Jatta Hirvisaaren kanssa. Kuvakäsikirjoituksesta, animatikista ja varsinaisesta animaatiosta olen vastannut itse.

Ensin tutkin millaisia lastenohjelmia televisiossa esitetään. Vaikka suomalaisen tv-animaation historia ulottuu 60-luvulle ja nykyäänkin alalla on paljon tekijöitä, on ohjelmistossa melko vähän suomalaisia animaatioita. Halusin omassa työssäni panostaa erityisesti käsikirjoitukseen ja kävin läpi käsikirjoittamisen perusteita. Päädyin omassa työssäni käyttämään jatkuvajuonista rakennetta ja pohdin miten tätä rakennetta on käytetty hyväksi aiemmin lasten animaatiosarjoissa.

Koska kohderyhmänä ovat lapset, etsin tietoa siitä miten jännittävät ohjelmat heihin vaikuttavat ja millaisiin hahmoihin lapset samaistuvat. Vaikka nykyään lastenohjelmissä vanhemmat arvostavat turvallisuutta ja etenkin Yle myös korostaa ohjelmiensa tällaisia olevan, löysin hyviä perusteita sille että lapsillekin voi tehdä jännittäviä ohjelmia.

Asiasanat: Animaatio, käsikirjoitus, lastenohjelma, lapset

Abstract

In my graduation work i ponder starting points for children's animated television series. I have written the script for my own animated series with Jatta Hirvisaari. I have made a storyboard and animatic and started to animate first episode of the show. I wanted to make a thrilling story so I studied scriptwriting. I have searched for information about how these kind of television programs affect children.

Key words: animation, script, children's program, children

Sisällysluettelo

1 Johdanto	1
2 Lastenohjelmat Suomen televisiossa	2
2.1 Ohjelmisto nyt	2
2.2 Kotimaisten animaatiotarjontien historia ja tulevaisuus	3
3 Käsikirjoituksen perusteita	5
4 Lapsille suunnatut jatkuvajouoniset sarjat	7
5 Kohderyhmänä lapset	10
5.1 Jännitystä lapsille	10
5.2 Lasten samaistuminen hahmoihin	11
6 Oman animaationi tekeminen ja työryhmän muodostuminen	13
6.1 Synopsi	13
6.2 Käsikirjoituksen eteneminen	14
6.3 Animaatio: tyyli, vaikutteet ja työvaiheet	16
7 Yhteenveto	19
8 Lähteet	21
9 Liite: Mainitut animaatiot	22



Johdanto

Olen tehnyt animaatioita noin kuusi vuotta ja minulle on ollut koulun alusta asti selvää että myös opinnäytetyöni on jonkinlainen animaatio.

Halusin tehdä opinnäytetyöksi vielä oman projektin, jossa saan toteuttaa itseäni ilman asiakkaan vaatimuksia. Silti halusin työlle motivoivan päämäärän ja tarkoituksen antamaan sille jonkinlaiset puitteet ja suunnan. Aloin pyöritellä mielessä ideaa omasta tv-sarjasta. Voisin käsikirjoittaa juuri sellaisen sarjan joka minun mielestäni televisiosta puuttuu ja toteuttaa siitä pilottijakson. Jos se onnistuisi, sitä voisi jopa tarjota televisiokanaville. Silloin saisin kokemusta paitsi tällaisen projektin tuotannosta, myös sen kauppaamisesta.

Opinnäytetyössäni pohdin lähtökohtia lapsille suunnatulle tv-sarjalle. Ensin tarkastelen miltä lastenohjelmien tarjonta tällä hetkellä näyttää suomalaiskanavien ohjelmakartalla. Seuraavaksi tein pienen katsauksen suomalaisen tv-animaation historiaan ja sen nykytilanteeseen.

Omassa työssäni halusin panostaa käsikirjoitukseen, joten kävin läpi käsikirjoittamisen perusteita siitä miten luodaan jännittävä tarina ja toimiva rakenne. Tutustuin muutamiin jatkuvajuonisiin lastenohjelmiin ja mietin miten jatkuvuus ja jännitys niissä ilmenee.

Minua kiinnostaa erityisesti se saako lapsille tehdä jännittäviä sarjoja, vai pidetäänkö jännitystä haitallisena tai sopimattomana. Voisiko jännityksessä olla jotain positiivista? Lasten ja television suhdetta on tutkittu paljon ja tästä aineistosta etsin tietoa siitä mitä lapset televisiota katsoessaan pelkäävät ja miten televisiosarjat voivat vaikuttaa lapsiin. Samalla etsin tietoa siitä millaisiin hahmoihin lapset samaistuvat.

Lopuksi kerron hieman siitä millaista sarjaa itse lähdin tekemään ja miten projekti kasvoi usean ihmisten yhteistyöksi. Kerron työn etenemisestä käsikirjoittamisesta pilottijakson animoinnin aloittamiseen.

Viimeisenä yhteenveto siitä miten keräämäni aineisto on vaikuttanut omaan animaatiooni ja miten sen työstäminen on sujunut.

2 Lastenohjelmat Suomen televisiossa

Millaisia lastenohjelmia televisiossa esitetään?

Kuinka paljon ohjelmistossa on kotimaisia ohjelmia, erityisesti animaatioita?

2.1 Ohjelmisto nyt

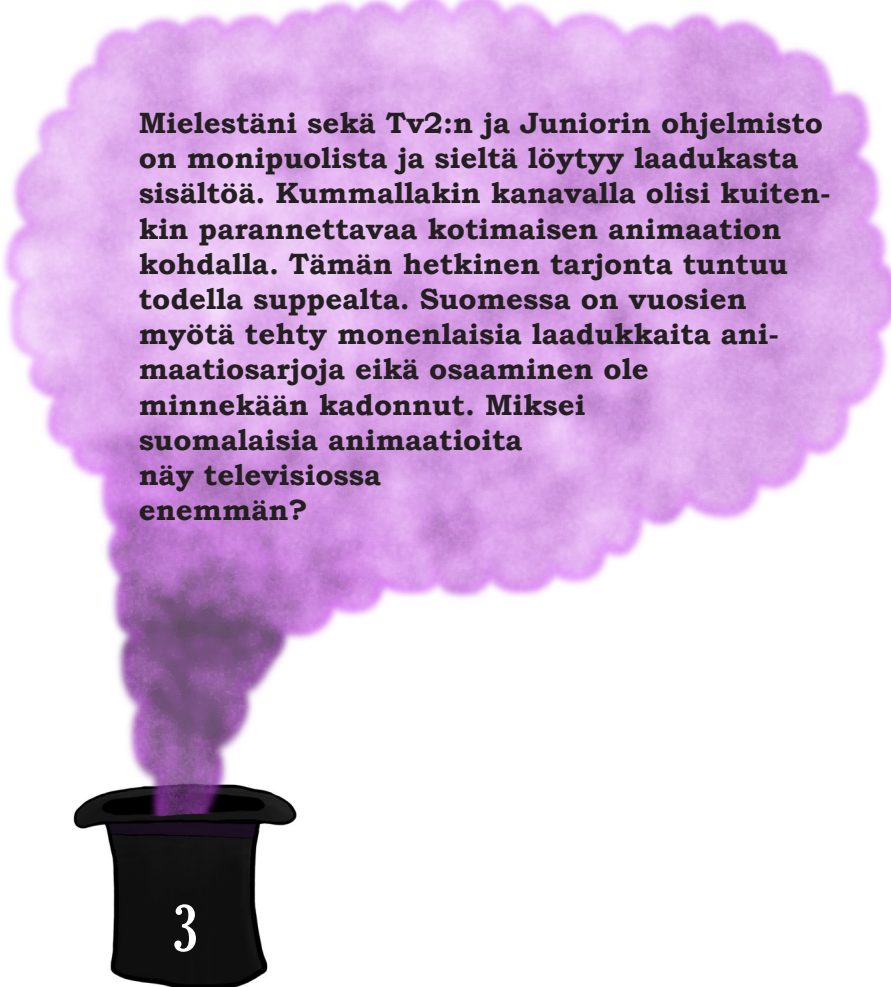
Lähes jokainen Suomen tv-kanava esittää lastenohjelmia, mutta useimmilla kanavilla lastenohjelman määrä on melko pieni. Esimerkiksi Nelonen esittää ohjelmaa arkaamuisin pari tuntia, Mtv3 vain viikonloppuisin niin ikään muutaman tunnin.

Ilmaiskanavista eniten lastenohjelmaa esittää Ylen Tv2. Ohjelmaa tulee sekä arkaamuisin että viikonloppuisin muutaman tunnin ajan ja arkisin vielä alkuillasta noin tunnin. Pikku Kakkonen on Tv2:n tärkein ohjelmabändi (Laakkonen, 2008). Mtv3:n maksukanaviin kuuluva Juniori on ainoa suomalainen lasten tv-kanava. Kanava esittää lastenohjelmaa aamukuudesta iltakahdeksaan.

Ylen lastenohjelmia koskevissa periaatteissa mainitaan mm. lapsen tasapainoisen kasvun tukeminen, myönteinen ja turvallinen katsomiskokemus, innostaminen omaan ajatteluun sekä eri kehitystason huomioon ottaminen tarjoamalla erilaista ohjelmaa eri ikäisille. Periaatteissa mainitaan myös pyrkimys tarjota kotimaisen lastenkulttuurin parhaimmistoa. (YLE 2011.)

Tv2:n ohjelmistoon kuuluu monenlaisia animaatioita, sekä uusia että vanhojen sarjojen uusintoja. Tv2 näyttää esittävän pienimmille katsojille sopivia ohjelmia aamun ohjelmaputken alussa ja arki-iltojen Pikku Kakkosessa. Vanhemmille lapsille on tarjolla GALAXI, joka on Pikku Kakkosen tyyppinen makasiiniohjelma kouluikäisille. Pikku Kakkosta edeltävän Pikku Kinon ohjelmat sopivat sekä isoille että pienille lapsille, hieman ohjelmasta riippuen. Syksyllä 2006 Ylen lastenohjelmista 37,8 % oli suunnattu kouluikäisille lapsille, loput sopivat myös nuoremmille. Vuonna 2008 Tv2:n lastenohjelmista 60 % oli kotimaisia (Liikenne- ja viestintäministeriö, 2007, 2009). Animaatioita kotimaisista ohjelmista on kuitenkin vain pieni osa.

Keväällä 2011 Tv2:n kotimaisiin animaatiosarjoihin ovat kuuluneet Hertan maailma ja Saari. Saari on Veronica Lasseniuksen luoma ja sen on toteuttanut Stor Fisk -studio, joka toimii Espanjassa. Sarja on tehty yhteistyössä espanjalaisen televisiokanavan ja tuotantoyhtiön kanssa. (Stor Fisk 2011.) Sekä Hertan maailman että Saaren jaksot ovat kestoaltaan noin kolme minuuttisia ja ovat alle kouluikäisille suunnattuja. Kouluikäisille ei ohjelmistosta kotimaista animaatioita löytynyt.



Mielestäni sekä Tv2:n ja Juniorin ohjelmisto on monipuolista ja sieltä löytyy laadukasta sisältöä. Kummallakin kanavalla olisi kuitenkin parannettavaa kotimaisen animaation kohdalla. Tämän hetkinen tarjonta tuntuu todella suppealta. Suomessa on vuosien myötä tehty monenlaisia laadukkaita animaationsarjoja eikä osaaminen ole minnekään kadonnut. Miksei suomalaisia animaatioita näy televisiossa enemmän?

Vuonna 2010 Ylen lastenohjelmat valittiin vuoden lastenkanavaksi. Palkinnon myönsi Cartoon Foorum jonka tarkoitus on kehittää eurooppalaista animaatioita. Palkinnon saa yhtiö joka esittää ja kehittää uusia animaatioita erityisen paljon. Yleä kiiteltiin erityisesti animaatio-ohjelmiston laadusta. (Yle 2010.)

Juniorin mainostetaan tarjoavan ohjelmaa kaikenikäisille lapsille ja sen ohjelmistoon kuuluu myös paljon kotimaista ohjelmaa (Mtv3 2011). Juniorin ohjelmistoon tosiaan kuuluu eri-ikäisille sopivaa ohjelmaa ja sen esittämien animaatioiden tyylien ja tekniikkojen kirjo on laaja. Juniori esittää myös vanhoja sarjoja uusien joukossa. Animaatioita on monesta maasta, mutta suomalaisia animaatioita Juniorin ohjelmistosta en tällä hetkellä löydä kuin yhden, Dibitassut, joka sekin on animoitu Kiinassa.

2.2 Kotimaisten animaationsarjojen historia ja tulevaisuus

Mielestäni sekä Tv2:n ja Juniorin ohjelmisto on monipuolista ja sieltä löytyy laadukasta sisältöä. Kummallakin kanavalla olisi kuitenkin parannettavaa kotimaisen animaation kohdalla. Tämän hetkinen tarjonta tuntuu todella suppealta. Suomessa on kuitenkin vuosien myötä tehty monenlaisia laadukkaita animaationsarjoja eikä osaaminen ole minnekään kadonnut. Miksei suomalaisia animaatioita näy televisiossa enemmän?

Lastenohjelmia on esitetty koko Suomen televisiohistorian ajan. Animaatiot tulivat mukaan kuitenkin vasta 1960-luvulla. Animaatioiden tekeminen oli, ja on edelleen, suuritöistä

ja kallista ja siksi animaatioita tehtiinkin suurimmaksi osaksi mainoskäyttöön. Heikki Partasen oivaltavat pala-animaatiot Hinku ja Vinku porsaista eivät vaatineet mahdottomia budjetilta tai tekijöiltä, mutta ne olivat visuaalisesti ja kerronnallisesti yhtenäisiä ja taloudellisuudestaan huolimatta näyttäviä. Hinkua ja Vinkua tehtiin vuosina 1964–1967 yhteensä 26 osaa, joista puolet oli värillisiä ja otsikoitu nimellä Käytösukka. (Gartz 1975, 62) Hinkua ja Vinkua seurasivat Heikki Prepulan Kööri Kenguru ja Seppo Putkisen Matti ja Miisu. Ylen ensimmäinen oma nukkeanimaatio oli vuosina 1976–1977 tehty Heikko Peikko. Camilla Mickwitz aloitti pala-animaatioiden teon jo 1960-luvun lopulla, Tuula Pukkila on toteuttanut televisioon vaha-animaatioita ja Mikko Kunnas piirrosanimaatioita. Muitakin hienoja lasten animaatioita on televisiossa vuosien saatossa toki nähty.

Perinteisten tekniikoiden rinnalle on viime vuosikymmenten aikana noussut tietokoneanimaatio, ja tietokoneita voi käyttää helpotamaan myös piirros-, pala- ja nukkeanimaatioiden tekemistä viimeistään leikkaus- ja jälkikäsittelyvaiheessa. Välineet laadukkaiden animaatioiden tekemiseen ovat harrastajienkin saatavilla. Tietoa on tarjolla ja alaa on myös mahdollista opiskella. Televisiossa on enemmän kanavia ja enemmän lastenohjelmia kuin aiempiin vuosikymmeniin. Eikö tässä pitäisi olla hyvät edellytykset kotimaisen lasten animaation tekemiselle?

Tällä hetkellä Suomessa toimii noin sata animaatioalan yritystä. Ne tekevät monenlaisia animaatioita mainoksista pitkiin elokuviin. Myös lapsille suunnattuja televisiosarjoja on tuotannossa. (Vähäkylä 2010). Jyrki Kaipaisen

ja Liisa Vähäkylän animaation kehittälytuki raportti vuodelta 2010 kokoa yhteen SES-OPM kehittälytukea vuonna 2007 saaneiden animaatioprojektien tilanteen syksyllä 2010. Raportin yhteenvedossa todetaan animaatioalan vahvistuneen mutta rahoituksen herättävän kysymyksiä ja tukimallien kaipaavan uudistuksia. Vähäkylän toimittamassa Animaatioalan strategia 2010–2015 raportissa todetaan animaatioalan ongelmaksi rahan lisäksi myös jatkuvuuden puutteen. Tv-sarjat olisivat ratkaisu tähän, sillä niiden tekeminen takaisi tuotantoyhtiöille töitä pidemmäksi aikaa. Raportin mukaan myös animaatioiden vientiä tulisi edistää ja yhteistuotantojen mahdollisuutta parantaa.

Kaikki animaatioalan yritykset eivät tietenkään edes halua tehdä tv-sarjoja, tai eivät halua tehdä niitä lapsille. Vuonna 2001 valmistuneessa esiselvityksessä suomalaisesta lastenelokuvakulttuurista kävi ilmi että lastenelokuvien tekijät olivat huolissaan alan arvostuksesta ja kannustuksen puutteesta niin rahoittajien kuin muiden elokuva-alalla työskentelevien kannalta. Tästä raportista löytyy myös Ylen kanta kotimaisten lastenohjelmien esitykseen. Ylen mukaan ongelma on ohjelmaehdotusten vähäisessä tarjonnassa. Kaikki ehdotukset eivät myöskään ole riittävän tasokkaita.

Animaatioelokuvia Suomessa tehdään enemmän kuin koskaan. Niiden menestymisellä voi olla positiivisia vaikutuksia myös televisiosarjojen tekemiseen. Jos elokuvat menestyvät maailmalla ne lisäävät yleisesti kiinnostusta Suomalaiseen animaatioon ja kansainvälinen levitys ja rahoitus voivat tulla tv-sarjojenkin ulottuville. Myös Suomessa animaatioiden arvostus voisi nousta ja se tuoda parannusta rahoitukseen liittyvissä ongelmissa. Toisaalta jos Suomessa keskitytään tekemään elokuvia, voivat tv-sarjat jäädä myös niiden varjoon.



3 Käsikirjoituksen perusteita

**Miten rakennetaan
jännittävä ja
kiinnostava tarina?**

**Miten tarinasta
syntyy tv-sarja?**

Tv-sarjat voidaan jakaa rakenteensa mukaan kahteen joukkoon. Episodisarjoissa kukin jakso on oma kokonaisuutensa ja jatkuvajuonisissa sarjoissa tarina jatkuu osasta toiseen. Käytännössä episodisarjoissakin on usein myös muutama jaksosta toiseen jatkuva juonikuvio, yhden jakson ajan kestävien juonten lisäksi. (Aaltonen 2002, 163, 168; Hiltunen 1999, 134.)

Tv-sarjat voivat noudattaa klassisen draaman nousevan toiminnan rakennetta siinä missä muutkin tarinat (Hiltunen, 1999, 133). Draamallisella rakenteella tarkoitetaan lähestymistapaa joka perustuu samaistumiselle. Ohjelmassa on tarina ja juoni ja päähenkilö johon katsoja voi samaistua. Tarina ja juoni menevät helposti sekaisin. *Tarina* on se mistä kerrotaan, *juoni* määrää sen miten kerrotaan. Draamallinen rakenne on tehokas tapa välittää viesti katsojalle, koska siinä katsoja saa tilaisuuden osallistua tapahtumiin eläytymällä, tuntemalla jännitystä, iloa tai surua. Draamallisessa rakenteessa on vahva etenemisen tuntu, joka saa katsojan kiinnostumaan tarinasta ja synnyttää halun saada nähdä lisää. Katsoja vedetään tarinaan mukaan synnyttämällä hänessä odotuksia, joita ei täytetä koko-naan ennen loppua. (Aaltonen 1993, 46, 49, 51.)

Draama kertoo tavoitteen saavuttamisesta, joka yleensä merkitsee ratkaisua johonkin epäoikeudenmukaiseen tilanteeseen (Hiltunen 2002, 54). Tavoitteiden saavuttamisen tielle tulee esteitä eikä päätavoitetta pystytä saavuttamaan kerralla mikä saa aikaan toimintaa (Aaltonen 1993, 52). Kun päähenkilö kohtaa vääryyttä tai epäoikeudenmukaisuutta saa hahmo katsojan sympatiat. Kun katsoja kokee myötätuntoa, tarinan tavoitteiden saavuttamisen epävarmuus aiheuttaa jännitystä ja pelkoa. Katsojan myötätunnon saa puolelleen päähenkilö, joka on samaistuttava ja moraalisesti hyväksyttävä. Päähenkilö ei saa olla liian täydellinen, epätäydellisyys tekee hahmosta inhimillisen ja helpottaa katsojan samaistumista. (Hiltunen 2002, 53-54.)

Juonen on oltava looginen mutta sen on myös tarjottava yllätyksiä. Toisaalta katsoja saadaan eläytymään tarinaan kun juoni rakennetaan niin, että katsoja tietää lähestyvistä vaarasta ja ongelmista. (Hiltunen 2002, 54.) Katsoja ei kuitenkaan saa olla liikaa juonen edellä, ettei tarina muutu tylsäksi. Ohjelman kiinnostavuus säilyy kun kysymyksiä on enemmän kuin vastauksia. (Aaltonen 1993, 46.) Katsoja saa mielihyvää myös oivaltaessaan että aiemmat ta

pahtumat ovat olleet loogista seurausta uusille käänteille. Jokaisen kohtauksen on liitettävä tarinan tavoitteen saavuttamiseen. (Hiltunen 2002, 54.) Juoni on rakennettava niin, että jonkin asian vaihtaminen tai poistaminen rikkoo kokonaisuuden (Aaltonen 1993, 50).

Yksi jännitysmomentti ei välttämättä riitä pitämään katsojan mielenkiintoa yllä (Aaltonen 1993, 47). Tarina muuttuu jännittävämmäksi pienten konfliktien seurattessa toisiaan. Kun yhdestä konfliktista selvitään, on edessä jo uusi ja suurempi konflikti. Niiden välissä katsoja ehtii huokaista hetken ja on sitten taas valmis uuteen, edellistä voimakkaampaan jännitykseen. Jatkuvajuonisessa tv-sarjassa voidaan käyttää hyväksi katsojan tarvetta saada jännitys laukeamaan (Hiltunen 1999, 133). Kun asiat jätetään jännittävästi auki, on katsojan nähtävä myös seuraava jakso, jossa tilanne selviää. Kohtauksen tai jakson loppuun rakennettua käännettä tai koukkua kutsutaan cliffhangeriksi. (Aaltonen 2002, 169.)



Koska halusin tehdä nimenomaan jännittävän sarjan, oli jatkuvajuoninen rakenne heti oikealta tuntuva valinta. Selkeästi jatkuvajuoninen, cliffhangereita virittävä ja koko sarjan mittaista juonta punova sarja on lapsille suunnattuna myös harvinainen. Semi-serial sarjoja, joissa pääosin noudatetaan episodisarjan rakennetta, mutta muutama jakso tai juoni muodostavat jatkuvan kokonaisuuden on kyllä paljonkin.



Tyylin ja tunnelman hakemista

Ensimmäisen jakson varhainen kohtausluettelo:

1. Ilta. Taikashow.	Alkususäys
2. Aamu. Koti, päähenkilön esittely. Vilma rikkoo oman taikasauvansa.	Start
3. Aamupäivä. Koti (tai joku muu paikka) - Jekku=Vilma=Jekku. (Vois palauttaa alkuperäisen kohtauksen, jossa mukana myös Veera)	I konflikti
4. Päivä. Koti, ongelmia.	Antikliimaksi
5. Alkuilt. Mummo saapuu kaupunkiin.	
6. Ilta. Mummon Casinokohtaus + "taikurit" ja talismaanit. Häviää jonglööreille.	
7. Aamu. Isän nukkuessa Veera, Jekku ja Vilma yrittävät salassa perua taian. Ei onnistu. (1. (Vilma olisi onnistunut koska hänellä on taikakyyjiä)	Halfpoint I - ongelma kasvaa



4 Jatkuvajuonisuus animaationsarjoissa

Millaisia jatkuvajuonisia animaationsarjoja on tehty?

Miten Muumilaakson tarinoissa käytetään cliffhangereita?

Leikkitiikeri Luukas



Suomalaisia jatkuvajuonisia animaationsarjoja ovat esimerkiksi Leikkitiikeri Luukas ja Kössi Kenguru. Alun perin Kössi Kenguru animaatiot ovat 30 minuuttisia lyhäreitä, jotka on pilkottu osiin ja esitetty Pikku Kakkosessa tv-sarjana.

Leikkitiikeri Luukas on 13-osainen pala-animaatio jossa lelutiikeri jouuu Sarato-nimisen partasuun vangiksi tämän linnan. 13-jakson aikana Luukas ja tämän ystävä Tintti yrittävät pelastautua Saraton linnasta ja saavat samalla selville paikan salaisuudet.

Ensimmäisessä jaksossa Luukas lähtee kotoaan ja pakkaa matkalaukuunsa erilaisia esineitä. Näille esineille löytyykin käyttöä myöhemmissä jaksoissa. Tarinassa annetaan myös vinkkejä tulevien arvoitusten ratkaisuihin ja saadaan koko ajan lisää informaatiota oudosta linnasta jonne Luukas ja Tintti on vangittu. Jaksojen alussa ei kerrata edellisiä tapahtumia, mutta hahmot kertaavat tapahtumia ja päämääriään puhuesaan.

Jaksojen loput ovat äkkinäisiä. Tapahtumat jätetään kesken hyvinkin dramaattisiin kohtiin, mutta jännitys ei ehdi kasvaa kun lopputekstit jo pamahtavat ruutuun. Jatkoa jää kyllä miettimään, mutta nopeiden leikkausten takia mielentila on enemmän hämmentynyt kuin jännittynyt. Vaikka jakso olisi loppunut jännittävään kohtaan, sitä ei seuraavassa jaksossa enää käytetä hyväksi muistuttamalla katsojaa tilanteesta vaan ratkaisu näytetään ennen kuin katsoja ehtii muistaa mistä on kyse.

Leikkitiikeri Luukaksessa jännitys tulee sarjan omalaatuisesta tunnelmasta. Hahmoissa on pelottavan näköisiä ja omituisia otuksia. Myös syntikkamusiikki ja äänitehosteet korostavat kummallista tunnelmaa. En huomannut että jatkuvajuonisuutta olisi erityisesti käytetty hyväksi, tarina vain on niin pitkä että jatkuvajuonisuus on välttämätöntä sen kertomiseen.

Muumilaakson tarinoita -sarja on hyvin lähellä jatkuvajuoni-suutta, mutta se sisältää myös yhden jakson mittaisia tarinoita joihin ei välttämättä viitata enää myöhemmin millään tavalla. Tällaisia sarjoja voidaan kutsua semi-serial-sarjoiksi (Aaltonen 2002, 168). Muumilaakson tarinoita on esimerkkisarjana hyvä, koska se on uusittu Suomessa useita kertoja, sitä katsovat kaiken ikäiset lapset ja se on tuttu myös monille aikuisille.

Muumilaakson tarinoissa on muutama lähes koko sarjan mittainen juonikuvio: Niisku rakentaa ilma-alustaan, Aliisa opiskelee noidaksi ja Hemulista tulee merkittävä kasvitieteilijä. Esimerkiksi Niiskun keksinnön valmistumista seurataan ensimmäisestä jaksosta asti, vaikka se ei nouse kuin muutaman jakson pääaiheeksi. Useimmiten ilma-aluksen suunnittelun etenemiseen viitataan muiden seikkailujen ohessa.

Muumilaakson tarinoissa on myös selkeästi 2-3 jakson mittaisia kokonaisuuksia, joissa tarina jää jatkumaan seuraavassa jaksossa. Jaksoja ei yleensä lopeteta täysin kesken tapahtumien vaan kun jännittävä tilanne on jo hieman rauhoittunut tai esimerkiksi niin että tarinaa jatketaan seuraavasta aamusta. Muumeissa

käytetään jaksojen alussa ja lopussa kertojaa, joka tarinan jäädessä jatkumaan painottaa jännitystä usein esittämällä kysymyksiä jatkosta ja seuraavan jakson alussa kertaa hieman sitä miten tilanteeseen on päädytty.

Hyvänä esimerkkinä on kolmen jakson mittainen kokonaisuus, joka perustuu Tove Janssonin Vaarallinen juhannus -kirjaan. Muumit ovat tulvan takia päätyneet ajelehtimaan

teatterilla, joka törmää puuhun. Teatteri sidotaan puuhun ja Niiskuneiti ja Muumipeikko kiipeävät nukkumaan sen oksille. Yöllä teatteri irtoaa ja jatkaa matkaansa. Jännittävää loppua korostetaan vielä kertojan Muumipeikkoon ja Niiskuneitiin viitalla repliikillä: *Kuinka heidän käy?* Seuraavassa jaksossa on aamu ja Niiskuneiti ja Muumipeikko huomaavat jääneensä yksin. Sekä kertoja että hahmot kertaavat tilannetta (teatteri on poissa), mutta melko nopeasti uusi jakso pääsee vauhtiin. Tässä jaksossa Pikku Myy putoaa teatterin kyydistä ja tarinassa aletaan nyt seurata kolmea eri juonikuviota, Muumipeikkoa ja Niiskuneitiä jotka yrittävät löytää teatterin, mutta joutuvatkin pidätetyiksi, Pikku Myytä joka tapaa Nuuskamuikkusen ja vapauttaa tämän kanssa orpolapset ja teatterilla esitystä valmistelevia muumivanhempia. Toinen jakso lopetetaan teatteriesityksen mainosten jakamiseen. Esityksen tarkoituksena on johdattaa kadonneet lapset takaisin teatterille. Kolmannen jakson alussa nähdään miten sekä Myy että Muumipeikko päättävät lähteä teatteriin. Jakson lopussa Muumiperhe yhdistyy ja he palaavat kotiinsa muistellen mistä koko seikkailu sai alkunsa. Muumitalo siivotaan tulvan jälkeen ennalleen. Seuraava jakso onkin taas täysin oma kokonaisuutensa, jossa teatteriseikkailua ei enää muistella.

Toinen esimerkki on kolmen jakson kokonaisuus jossa Muumitalon ympärille kasvaa viidakko. Ensimmäinen jakso päättyy siihen että lihansyöjäkasvit luikertelevat Muumitalon ovella, mutta Nuuskamuikkusen soitto on saanut ne rauhoittumaan. Tarina jää selkeästi jatkumaan ja tilanne on kutkutteleva, mutta sitä ei ole katkaistu esimerkiksi niin että lihansyöjäkasvit hiipivät kohti muumeja ja vielä ei selviä syövätkö ne muumit vai löytyykö tilanteeseen ratkaisu. Seuraava jakso taas jätetään auki erittäin jännittävästi kohdasta. Siinä Muumipeikko ja Niiskuneiti pakenevat



Jännittävä loppukohtaus sarjasta Muumilaakson tarinoita



vedessä jättiläiskäärmettä kohti horisontissa olevaa laivaa. Jakson lopussa ei näytetä sitä ehtivätkö he ajoissa laivaan vai saako käärme heidät kiinni ja kertoja vielä korostaa epätoivoista tilannetta: *Muumipeikko ja Niiskuneiti uivat minkä käpälistään pääsivät. Heillä oli etumatkaa, mutta niin kuin tiedät, käärmeet ovat nopeita uimareita.* Seuraava jakso alkaa kun Pikku Myy etsii Muumi-peikkoa ja Niiskuneitiä. Sitten vasta näytetään miten Muumipeikko ja Niiskuneiti pääsevät käärmettä pakoon. Näin äärimmäisen jännit-

täviä cliffhangereita on Muumilaakson tarinoissa muutama, mutta ei peräkkäisissä jaksossa ja niitä edeltää aina jännityksen kasvataminen. Esimerkiksi ennen käärmeen kohtaamista Muumipeikko oli jo paennut krokotiilejä. Jos käärme olisi jahdannut Muumipeikkoa rauhallisen iltapäiväteen jälkeen, olisi jännitys nostettu näin suureksi aivan liian äkkiä.

Näiden sarjojen lisäksi etsin myös muita jatkuvajuonisia lastenohjelmia. Huomasin että matkakertomukset tarjoavat usein hyvän pohjan jatkuvajuoniselle sarjalle. Tällaisia sarjoja ovat Peukaloiset retket, Matka maailman ympäri ja Kaukametsän pakolaiset. Nils matkaa villihammien kanssa Lappiin ja takaisin kotiinsa, Phileas Fogg kiertää maailman kahdeksassakymmenessä päivässä ja Kaukametsän eläimet pakenevat kotimetsästään suojelualueelle Valkopeuran puistoon. Vaik-ka kaikissa sarjoissa edetään joka jaksossa matkalla kohti määränpäätä, on jokainen jakso silti myös oma yksittäinen episodinsa, jonka tarinaan ei välttämättä enää myöhemmin viitata millään tavalla. Silti sarjoihin muodostuu vahva jatkuvuuden tuntu ja jännitys matkan onnistumisesta. Jokaisella matkalla kohdataan esteitä ja määränpään saavuttaminen on epävarmaa. Phileas Foggilla on panoksena vedonlyöntiin laitettu omaisuus, Nilsin tavoite on muuttua peukaloisesta takaisin pojaksi ja palata vanhempiensa luo kotiin, Kaukametsän eläimet etsivät uutta turvallista kotipaikkaa joutuen jatkuvasti pakenemaan ihmisten aiheuttamia vaaroja.

Myös sarjoissa jotka eivät varsinaisesti ole jatkuvajuonisia on tyyppillistä esittää jakson lopussa esittely seuraavasta jaksosta. Kiinnostava pätkä ja usein myös kertojan kehoitus nähdä lisää seuraavassa jaksossa houkuttelevat palaamaan sarjan pariin.



5 Kohderyhmänä lapset

Tuntuu siltä että lastenohjelmilta vaaditaan entistä kiivaammin turvallisuutta.

Tarkoittaako se että televisio-ohjelmien nostattama jännitys, joskus jopa pelko, olisi vaarallista ja haitallista?

10

5.1 Jännitystä lapsille

Jännittävät tv-ohjelmat kiinnostavat usein lapsia ja vaikka ne toisaalta saattavat herättää pelkoa, niitä kuitenkin katsotaan mielellään. Jännittävillä tv-ohjelmilla voi olla sekä myönteisiä että kielteisiä vaikutuksia. Tv-ohjelmien aiheuttamat pelot ovat lapsilla yleisiä ja aiheesta on tehty paljon tutkimuksia (Korhonen 2008, 27, 29).

Pienten lasten on vaikea erottaa televisio-ohjelmien todelliset ja kuvitteelliset tapahtumat toisistaan. Animaatioiden kuvitteellisuus aletaan kuitenkin ymmärtää jo melko varhain. Animaatioilla onkin merkittävä rooli medialukutaitojaan opetteleville lapsille, koska ne on visuaalisesti helppo tunnistaa fiktioksi. Lapsikatsoja voi rauhallisin mielin eläytyä animaatioihin tietäessään, että jos kuvitteellinen tarina käy liian jännittäväksi hän voi halutessaan palata oikeaan, turvalliseen todellisuuteen. (Werner 1996, 128.)

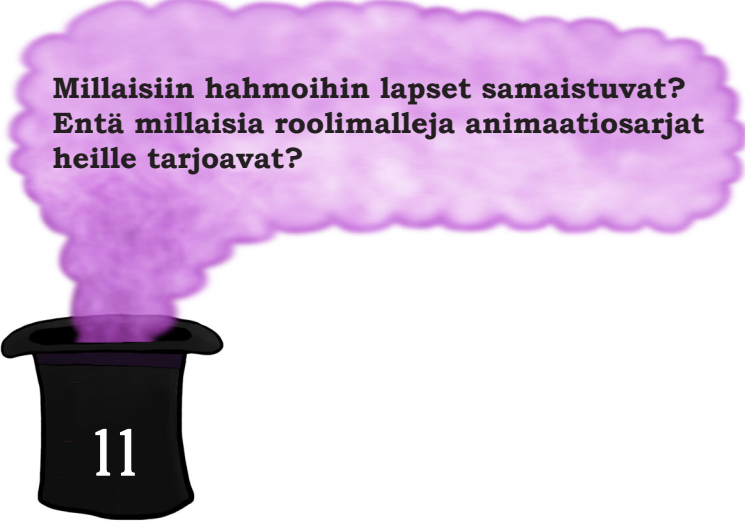
Pienet lapset pelkäävät eniten tv-ohjelmien mielikuvitushahmoja ja selvästi pelottavan näköisiä hahmoja. Vanhemmat lapset taas pelkäävät eniten tapahtumia, jotka voisivat tapahtua myös oikeasti. (Korhonen 2008, s. 174.) Lapset pelkäävät tv-väkivaltaa eniten silloin kun se kohdistuu lapsihahmoon, elämiin tai johonkin lapsen omasta elämästä tuttuun (Werner 1996, 118). Lapset kokevat fiktiivisen ja realistisen väkivallan eri tavalla, fiktiivisestä väkivallasta lapset jopa nauttivat koska se tuottaa ihanaa jännitystä, vaikka saattaakin pelottaa. Realistinen väkivalta taas ei viihdytä, ainoastaan ahdistaa. (Lahikainen, Pennonen & Valkonen 2005, 78.)

Liian pelottavat tv-ohjelmat voivat johtaa levottomuuteen, unettomuuteen tai painajaisiin ja lietsoa myös muita pelkoja, esimerkiksi pimeää kohtaan. Jos lapsella on käytössään toimivia keinoja mahdollisten pelkojen hallintaan, tv-ohjelmat voivat olla turvallinen tapa kokea jännitystä. (Korhonen 2008, 28-29.) Lapsia kiinnostavat tarinat joiden avulla tunteita ja pelkoja voi käsitellä, silloin niitä voi myös oppia hallitsemaan (Lahikainen, Pennonen & Valkonen 2005, 73). Pelko ja jännitys voivat jopa viihdyttävät lasta ja lapsi saa mielihyvää onnistuessaan hallitsemaan itse pelkojaan. (Pöyliö 2011; Korhonen 2008, 29)

Lapsen ja aikuisen kokemukset pelottavuudesta eivät myöskään aina kohtaa (Pöyliö, 2011). Lapsen ymmärrys asioista ja ilmiöistä ei rakennu samalla tavalla kuin aikuisella, ja

aikuinen voi olla vaikea ennakoida mitkä asiat lasta televisiossa pelottavat. Jos aikuinen katsoo televisiota yhdessä lapsen kanssa pelottavista asioista voidaan keskustella ja katseluhetki on turvallinen. Arki lapsiperheissä on kuitenkin usein kiireistä ja on ymmärrettävää että televisiota käytetään lapsenvahtina. Kun lapsi katsoo televisiota, aikuinen ehtii tehdä vaikkapa kotiaskeita. Toisaalta perehtyminen television tarjontaan ja ohjelmien sisältöön vie myös aikansa. (Lahikainen, Pennonen & Valkonen 2005, 63-64) Luulen että näistä syistä lastenohjelmilta vaaditaan entistä enemmän juuri turvallisuutta. Vanhemmat haluavat että lastenohjelmien kohdalla voi huoletta luottaa siihen että sisältö on lapselle sopivaa.

Kun televisiokeskustelussa keskitytään painottamaan ohjelmien turvallisuutta ja väkivallattomuutta, saatetaan unohtaa tarkastella ohjelmien laatua. Ohjelmien taiteellisia tai teknisiä puutoksia ei juuri arvostella. (Suoninen 1992, 232.)



**Millaisiin hahmoihin lapset samaistuvat?
Entä millaisia roolimalleja animaatiotarjontaan heille tarjoavat?**

5.2 Lasten samaistuminen hahmoihin

Jännitystä ja seikkailua sisältävät ohjelmat voivat auttaa lasta sosiaalisen identiteetin ja sukupuoli-identiteetin kehittämisessä. 5-8 vuotiaita lapsia alkaa kiinnostaa jännittävät tapahtumat ja seikkailut ja heidän kykynsä heittäytyä mielikuvituksellisiin roolileikkeihin on huipussaan. Samaistuessaan ohjelmiin joissa on toimintaa, lapsi pääsee irtautumaan oikean elämän asettamista rajoista. (Korhonen 2008, 27-26) Lapsille onkin tärkeää että hahmot toimivat ja tekevät asioita. Kun alle kouluikäiset lapset kuvailevat hahmoja, he kertovat siitä mitä hahmot tekevät, eivät välttämättä siitä millaisia hahmot ovat. (Rönnberg 1989, 84-85.) Lapset valitsevat samais-tumisen kohteen usein hahmojen toiminnan määrän ja laadun mukaan (Tähkänen 2001, 51).

Alle kouluikäiset lapset pitävät toistuvista ja tunnistettavista hahmoista, joilla on ominainen ja pysyvä käyttäytymistapa ja jopa toistuvia eleitä tai repliikkejä. He odottavat että tutut hahmot tekevät mitä heiltä odotetaan ja nauttivat siitä. Toistuvat toiminnot on myös helppo siirtää omiin leikkeihin. (Rönnberg 1989, 78-79) Kun lapsi tunnistaa ohjelman kuvitteelliseksi, sen käyttäytymismalleja ei yleensä yritetä soveltaa tosielämässä, vaikka ohjelmia leikitään. (Werner 1996, 128). Lapset pystyvät pohtimaan ohjelmien sisältöä, eivätkä samaistu hahmoihin kriittikittömästi ja ala automaattisesti matkia näiden toimintaa. Lapsetkin pystyvät käänteiseen samais-tumiseen, eli hahmot voivat myös antaa mallin siitä kuinka ei pidä toimia. (Rönnberg 1985, 148-149.) Esikouluikäisten on helpompaa nähdä yhtäläisyyksiä kuin eroja itsensä ja hahmojen välillä, koulu-laisia taas alkaa kiinnostaa eroavaisuudet. Identiteetin luomisessa on kyse molemmista. (Rönnberg 1988, 63-64.)

Mielekkään katselukokemuksen kannalta samaistumisen mahdollisuus on erittäin tärkeää. Pienillä lapsilla on vielä rajalliset kyvyt asettua toisen henkilön asemaan ja heille onkin merkittävää että hahmo on hänen kanssaan samankaltainen, esimerkiksi iältään tai sukupuoleltaan. (Werner 1996, 66.) Kun lapsen sukupuoli-identiteetti alkaa muodostua lapsen on tärkeää saada harjoitella tyttöinä tai poikana olemista hyvinkin perinteisten roolien kautta. Sukupuoliroolit ovat ympäristöstä opittuja ja voivat olla hyvinkin stereotyyppisiä käsityksiä siitä millaista käytöstä kummaltaakin sukupuolelta odotetaan. Vaikka roolit ovat pienen lasten kehitykselle tärkeitä, liian kaavamaiset mallit voivat kaventaa lapsen kuvaa todellisuudesta. (Mustonen 2007, Tähkänen 2001, 9.)



Pojille hahmon sukupuolella on suurempi merkitys kuin tytöille ja pojat samaistuvat ainoastaan mieshahmoihin. Tytöt voivat sopivan naishahmon puuttuessa samaistua myös mieshahmoon. Tätä käytetään toisinaan hyväksi hahmojen luomisessa. Kun päähenkilö on mies, molemmat sukupuolet pystyvät samaistumaan hahmoon. Jos päähenkilö olisi nainen, puolet mahdollisista katsojista häviäisi. Tytöille ei siis aina ole tarjolla samaistuttavia hahmoja samassa määrin kuin pojille. Tyttöhahmot ovat usein jakautuneet avuttomiin prinsessahahmoihin tai vilkkaisiin poikatyttöihin. Näiden rinnalle on kuitenkin viime vuosikymmenten aikana noussut myös aktiivinen mutta naisellinen tyttöhahmo. (Werner 1996, 66-67.)

Valitettavasti tähänkin liittyy negatiivisia puolia. Esimerkiksi Winx club -sarjan mainostetaan tarjoavan 5-12-vuotiaille tytöille stereotyyppisestä poikkeavan roolimallin (Egmont, 2006.) Winxin teini-keijut ovat kyllä aktiivisia toimijoita, mutta heidän naisellisuutensa ilmenee korostettuna laihuutena ja vähäpukaisuutena.

Ei ole sattumaa että oman animaationi päähenkilö on juuri tyttö, olenhan tyttö itsekin. Mielestäni televisioon tarvitaan lisää aktiivisia tyttöhahmoja, joita ei kuitenkaan ole kyllästetty ulkonäköpaineilla. Hyviä roolimalleja tytöille löytyy esimerkiksi Hayao Miyazakin elokuvista. Tuulen laakson Nausicaän nimihahmo on kansansa johtaja joka tarvittaessa toimii ja taistelee, mutta on myös herkkä ja hyväsydäminen. Elokuva ei tosin pienille lapsille sovi. He voivat onneksi tutustua Kikin lähettipalvelun noitatyttyöön, joka on itsenäinen, positiivinen ja auttavainen. Vaikka Kiki kokee vastoinkäymisiä ja on välillä epävarma, hän pärjää olemalla oma itsensä.

Hahmon tunne-elämällä on tärkeä osa samaistumisessa. Vaikka hahmo olisi ulkomuodoltaan täysin erilainen katsojan kanssa ja eläisi vieraassa ympäristössä, tunnistaessaan hahmon tuntemat tunteet katsoja pystyy samaistumaan siihen. (Sundstet 2009, 200.)

6 Oman animaationi tekeminen ja työryhmän muodostuminen

Oman tv-sarjani lähtökohtana oli tarjota sopivasti jännitystä. Jatkuvaluonoinen rakenne tuki tätä tavoittoa hyvin. Halusin parantaa jo valmiiksi suuren projektin valmistumismahdollisuuksia pitämällä jaksojen määrän pienenä. Aiheeksi valitsin tarinan, jonka olin keksinyt jo vuosia sitten, mutten ollut ehtinyt vielä käyttää sitä. Se oli lyhyt koominen pätkä, jossa taikuri isä jättää lapsensa hetkeksi yksin taikavälineidensä kanssa ja lapset saavat aikaan kaaoksen. Tässä ideassa oli mielestäni mahdollisuudet kehittyä moneen suuntaan.

Jatta Hirvisaarta pyysin aluksi äänisuunnittelijaksi. Hän opiskelee Muotoiluinstituutissa elokuva- ja tv-ilmaisua. Hän innostui projektista ja puhuimme myös ideoistani tarinaan. Jatalta tuli hyviä vinkkejä jo silloin ja myöhemmin päädyin pyytämään häntä tekemään käsikirjoituksen kanssani. Se kannatti, kahdestaan saimme pyöritellä ideoita, omia ja toisen ja testata niitä heti. Huonoistakin heitoista saattoi toisen päässä syntyä hyviä ehdotuksia.

Jo käsikirjoituksen alkuvaiheessa meidän piti päättää tuleeko sarjaan dialogia vai onko siinä kertoja. Tämän tyylistä ja mittaista sarjaa ei olisi pystynyt toteuttamaan ilman minkäänlaista puhetta. Päädyimme siihen että sarjaan on saatava dialogi. Vaatimuksena oli että se toteutetaan hyvin, joten pyysimme apuun elokuva- ja tv-ilmaisun ohjaajaopiskelija Juha Laineen. Juha suostui ohjaamaan dialogin ja hankki siihen myös osaavat näyttelijät. Musiikit pyysin Joonas Ahoselta, jonka musiikkia olen käyttänyt animaatioissani aiemminkin.

6.1 Synopsis

Vilman isä on taikuri ja Vilma ihailee kovasti isäänsä ja tämän ammattia. Leikkiessään taikuria hän rikkoo oman leikkitaikasauvansa ja hiipii salaa ullakolle hakemaan isänsä oikeaa taikasauvaa. Vilma osaakin käyttää sauvaa ja tekee sillä huikeita temppuja. Isän apurikani Jekku on ullakolla ja yrittää ottaa Vilmalta sauvan pois. Myös Vilman isosisko Veera tulee paikalle. Jekun ja Vilman riuhtoessa sauvaa ilmoille sinkoaa säteitä jotka muuttavat lopulta Vilman kaniksi ja Jekun Vilman kaksoisolennoksi. Kaaos ehtii juuri laantua ennen kuin isä tulee ullakolle. Hän ei huomaa että Vilma että Jekku ovat vaihtaneet osia, eikä kukaan uskalla sitä tunnustaa.

Samaan aikaan kaupunkia kohti ajaa Ennustajamummo mopedinsa selässä. Hän haluaa itselleen voimakkaan onnenamuletin. Vilma tarjoaa tähän tilaisuuden, sillä todellisen onnea ja rikkauksia tuottavan jäniksenkápälämuletin valmistamiseen tarvitaan oikean jäniksen sijaan jänikseksi muuttunut noita.

Lopulliset hahmot



6.2 Käsikirjoituksen eteneminen

Käsikirjoituksen työstäminen aloitettiin niin että kirjoitin lyhärideani pitkäksi tarinaksi. Tiesin että siinä oli puutteita, mutta siinä oli mielestäni myös hyvät lähtökohdat tarinan kehittämiseksi. Seuraavaksi lähdimme yhdessä Jatan kanssa viemään tarinaa eteenpäin. Tarinan rakentamiseen käytimme apuna piirrettyjä hahmotelmia draamankaarista, aikajanoista, luonnoksia hahmoista ja pohjapiirroksia tapahtumapaikoista. Kohtausluetteloiden tekeminen auttoi hallitsemaan kokonaisuutta.

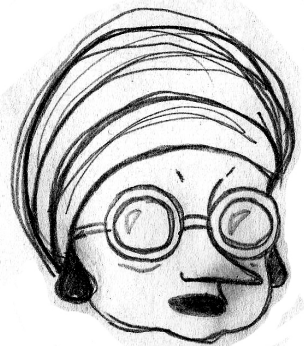
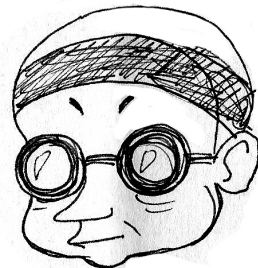
Ensimmäinen versio tarinan alusta

Taikuri-isän huikean esityksen jälkeen on palattu arkeen. Isä harjoittelee temppuja, tytöt touhuavat vieressä omiaan. Äkkiä isälle tulee pakollinen meno ja hänen on jätettävä tytöt hetkeksi kahden. He lupaavat olla kunnolla ja koskematta isän taikuritarvikkeisiin.

Isä poistuu ja siskokset alkavat leikkiä taikurivälineillä. He aiheuttavat sotkua ja kaaosta, mutta heillä on hauskaa. He huomaavat Jekku-kanin häkin ja tahtovat ottaa pullean ja pehmeän pupun pajattavaksi. Jekku onkin viekas ja potkii itsensä vapaaksi ja alkaa sotkea. Tytöt yrittävät ottaa sen kiinni, mutta eivät onnistu. Jekku löytää taikasavun, ja taikoo sillä pikkusiskon kaniksi ja itsensä pikkusiskoksi. Tytöt kauhistuvat ja juuri silloin isä palaa takaisin.

Hän järkyttyy nähdessään sotkun ja toruu tyttöjä tajuamatta että Jekku ja pikkusisko ovat vaihtaneet osia. Hän laittaa kanin häkkiin ja tytöt siivoamaan. Oikea Jekku esittää pikkusiskoa, eikä isosisko uskalla paljastaa isälle totuutta. Kun paikat alkavat siistittyä isä lähettää tytöt lastenhuoneeseen, jossa kani-sisko alkaa mellastaa. Ilta-palalla pikkusisko käyttäytyy hyvin omituisesti, mutta isä ei tajua mikä on vialla. Kaikki menevät nukkumaan, Jekku kerää komeroon oman pesän.

Alun perin tarinan vastavoimana oli taikurin kani Jekku, joka oli ennemmin kujeileva kuin varsinainen vihollinen. Vaikka ajatus pulkasta pahuskanista oli kutkuttava, se ei tarjonnut tarpeeksi jännitystä. Tarina kaipasi myös lisää henkiöitä. Isä, kaksi tytärtä ja kani eivät riittäneet. Teimme kehitelmiä monenlaisista hahmoista, kunnes mukaan tuli tyttöjen isoäiti. Isoäiti muuttuikin kaivatuksi vastavoimaksi kun hänestä tehtiin ennustajaeukko, joka havittelee itselleen jäniksenkäpälää. Palaset loksahdivat kohdilleen.



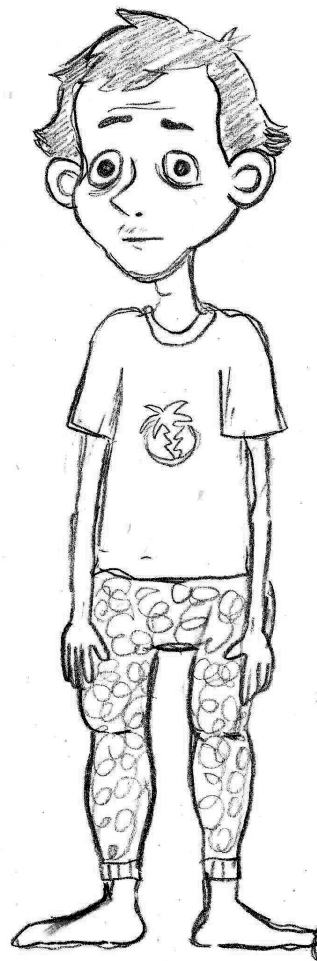
Juonen kehittyessä huomasimme että alun perin noin viisi- ja seitsemänvuotiaiksi suunnitellut tytöt alkoivat tuntua liian nuorilta tällaiseen seikkailuun. Niinpä tyttöjä kasvatettiin muutamalla vuodella ja heistä saatiin näin myös itsenäisempiä. Tämä vaikutti siihen että sisaruusteeman painottaminen jäi vähemmälle mitä se ensimmäisissä käsikirjoitusversioissa oli. Veera jäi pienempään rooliin koska hänen ei tarvinnut huolehtia kahdeksan-vuotiaasta siskostaan samalla tavalla kuin jos tämä olisi ollut viisivuotias.



Taikuri isä koki käsikirjoitusvaiheessa vähiten muutoksia. Vaikka isä on ammatiltaan taikuri ja myös hänen tyttärensä osoittaa kykyjä alalle ja tarinaan liittyy maagisia elementtejä, on taikuriperhe kuitenkin melko tavallinen. Isä suhtautuu työhönsä intohimoisesti ja vakavasti, mutta on kotioloissa hajamielinen yksinhuoltaja, joka kyllä yrittää parhaansa. Joskus kaalipata vain sattuu palamaan, mutta silloin tilataan kiinalaista.

Tarinan jakaminen jaksoihin oli oma haasteensa. Jaksojen määräksi suunniteltiin kuutta, mutta lopulta tarina jaettiin neljään osaan. Neljässä osassa tarinan rakenne toimi sekä kokonaisuutena että jokaisen jakson sisällä. Jaksoitettiin päättymään jännittäviin kohtiin, vaikka emme käyttäneetkään korostettuja cliffhangereita. Tämä vaikutti siihen että yhden jakson mitta kasvoi suunnitellusta 5-8 minuutista kymmeneen minuuttiin.

Yksi vaikeimpia asioita käsikirjoituksen teossa oli tietysti luopua hyvistä ideoista. Kaikki hauskat kohtaukset vain eivät enää sopineet tarinaan sen edetessä. Olen tyytyväinen siihen että saimme tarinan pysymään tiiviinä ja kaikilla kohtauksilla on kokonaisuuden kannalta merkitystä.



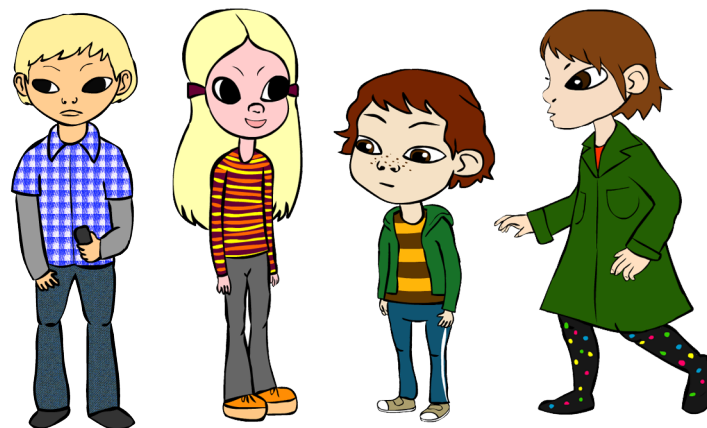
Katson monipuolisesti animaatioita ja ihailen varmaankin kaikkia muita tekniikoita paitsi cgi:tä. Suurin rakkauteni on Nalle Luppakorva, mutta ehkä tunnistettavimmat vaikutteet tähän työhöni tulevat Pohjoismaista ja Virosta. Näiden maiden animaatioissa minua viehättää lämminhenkisyys ja aitous. Tärkeintä on tarina ja miten se kerrotaan, ei se väriseekö Pekka Töpöhännän ääriviiva. Myös näiden elokuvien huumori puhuttelee mi-nua paremmin kuin vaikkapa useimpien amerikkalaisten tuotantojen. Mutta kuten aiemmin sanoin, katson paljon animaatioita ja varmasti imen niistä myös jatkuvasti vaikutteita.

Animaatioiden ulkopuolelta suurin esikuvani on Tove Jansson.

6.3 Animaatio: visuaalinen tyyli, vaikutteet ja työvaiheet

Tämän animaation visuaalinen tyyli on minulle tunnistettava. Se on kehittynyt vuosien myötä animaatioita tekemällä enkä halunnut lopputyön kohdalla ruveta kokeilemaan jotain uutta, erilaista tyyliä tai tekniikkaa, vaan antaa itselleni luontevan ilmaisun kehittyä omalla painollaan. Nyt halusin panostaa erityisesti käsikirjoitukseen ja keskittyä niihin ongelmiin joita olen aiemmissa tarinoissani huomannut.

Ensimmäisen jakson käsikirjoitus käytiin läpi Juhan kanssa. Hän ei ollut tutustunut tarinaan aiemmin, mikä auttoi löytämään kohdat jotka kaipasivat vielä tarkastelua. Kun käsikirjoitus lyötiin luk



Animaatiahahmoja 2008-2011



koon tein siitä kuvakäsikirjoituksen. Tässä vaiheessa aloitettiin dialogin äänitys. Näyttelijät näkivät hahmojen kuvat ja kuvakäsikirjoituksen. Käsikirjoituksen vuorosanoja ei vaadittu noudattamaan orjallisesti ja tilaa oli myös improvisaatiolle. Tein kuvakäsikirjoitukseen tarkennuksia ja lisäyksiä äänitysten pohjalta ja siirryin tekemään animatikkia (animatic), eli hyvin yksinkertaista raaka-animaatiota.



En ole aiempiin animaatioihini tätä vaihetta tehnyt, mutta nyt se vaadittiin jotta Jatta voisi alkaa tehdä ääniä sen pohjalta. Näin isossa projektissa kohtausten ajoituksen testaus animatikin avulla oli myös paikallaan. Animatikin avulla valittiin dialogissa käytettävät repliikit ja sen perusteella selkeni kohtausten kestot ja koko animaation rytmi. Aivan täydellistä kuvaa animaation kestosta sekään ei anna, koska sen animointi on vain viitteellistä. Animatikin tekeminen vei enemmän aikaa kuin olin suunnitellut, varmaan ainakin osaksi sen takia etten ole tätä vaihetta aiemmin juuri käyttänyt.



Vaikka teen animaation kokonaan tietokoneella, se on kuitenkin piirretty. Piirtämiseen käytän piirtopöytää ja liikkeitä toteutetaan kuva kerrallaan. Animaation toteutan käyttäen kolmea Adoben ohjelmaa. Photoshopilla piirrän taustat, Flashilla animoin hahmot ja koostamiseen ja jälkikäsittelyyn käytän After Effectsiä. Animaation tekeminen on sujunut hitaammin kuin aiemmissa projekteissani, mutta olen tyytyväinen siihen mitä olen saanut aikaan. Koska ensimmäisen jakson mitaksi tuli kymmenen minuuttia en saa sitä animoitua kokonaan valmiiksi opinnäytetyön palautukseen mennessä. Otin uudeksi tavoitteeksi saada tehdyksi viisi minuuttia valmista animaatiota.



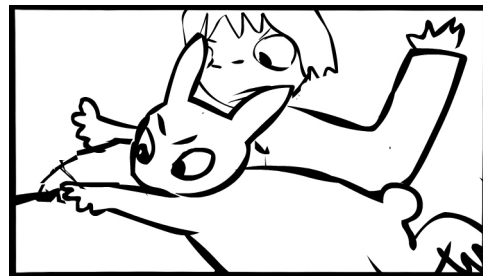
8 Int Ullakko -iltapäivä



Vilma räiskii sauvalla kipinöitä



Jekku hyökkää paikalle



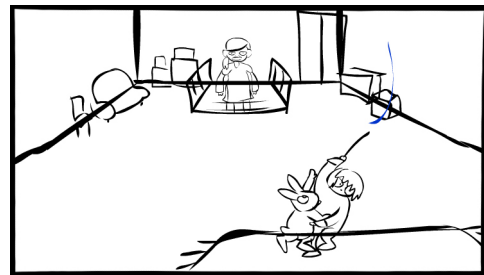
Veera tulee vlös



-Mitä tääl...



Säde osuu Veeraan ja hän muuttuu ankaksi



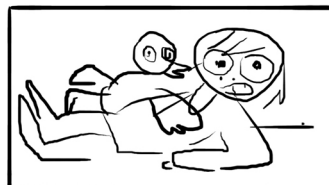
Ankka räpiköi paniikissa
Jekku ja Vilma ovat jähmettyneet



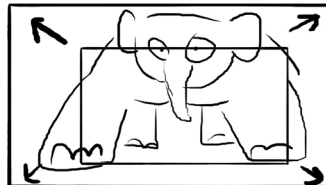
Ankka lentää päin Vilmaa
ja sauva putoaa kipinöitä singoten



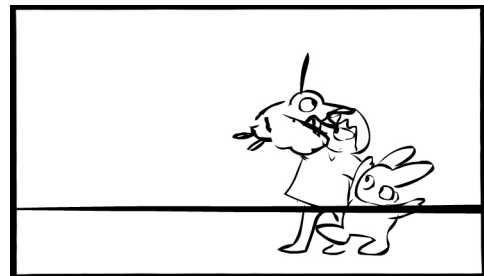
Nyt Jekku saa osuman sauvasta



Ankka ja Vilma katsovat kauhuissaan



Jekku on muuttunut norsuksi



Kuvakäsikirjoituksen ruutuja



Ruutukaappauksia Animatikin samasta kohtauksesta

7 Yhteenveto

Opinnäytetyöni tavoitteena oli toteuttaa käsikirjoitus ja pilottijakso lapsille suunnattuun animaationsarjaan ja tutkia tällaisen projektin lähtökohtia.

Suomalaisilla televisiokanavilla on vähän animaatioita verrattuna muuhun kotimaiseen lastenohjelmaan tai ulkomaiseen animaatiotarjontaan. Suomessa kyllä tehdään animaatioita, myös tv-sarjoja, mutta rahoituksen saaminen on vaikeaa. Lastenkulttuuri kärsii myös arvostuksen puutteesta. Mielestäni televisiossa olisi tilaa opinnäytetyönäni kehitellylle sarjalle. Koulukäisille suunnatuista animaatioista yksikään ei tällä hetkellä ollut kotimainen. Myöskään jännitystä painottavia sarjoja ei ole ohjelmistossa ainakaan yhtä paljon kuin humoristisia arki-kuvauksia.

Animaatiot ovat lapsille hyvä ohjelmamuoto oppia erottamaan tosi ja kuvitteellinen toisistaan, koska animaatiot on visuaalisesti helppo mieltää fiktioksi. Lapset katsovat animaatioita mielellään, ja kouluiän kynnyksellä he kiinnostuvat jännittävistä ja toiminnallisista tarinoista. Aikuiset sen sijaan vaativat lastenohjelmilta turvallisuutta, mutta eivät välttämättä pysty enakoimaan sitä mikä lapsista on pelottavaa. Se että lapsi jännittää ja joskus jopa pelkää television tapahtumia auttaa oppimaan tunteiden ja pelon hallintaa. Aikuisen tuki on tässä kuitenkin tärkeää. Lapset voivat kokea jännityksen viihdyttävänä, aivan kuten aikuiset katsoessaan jännittäviä sarjoja tai elokuvia. Jännittäville lastenohjelmille on siis tarvetta eikä pidä liiasta turvallisuuden korostamisesta, etenkin jos silloin unohdetaan vaatia ohjelmilta myös sisältöä.

Lapset samaistuvat hahmoihin niiden toiminnan kautta. Lapsien samaistumista helpottaa jos hahmo on hänen kanssaan samankaltainen, erityisesti samaa sukupuolta. Tytöille on tarjottu jo kansansaduista asti passiivista prinsessaroolia, mutta tilanne on viime vuosikymmenten aikana muuttunut ja tytöillekin on nykyään tarjolla samaistuttavia sankarittaria. Valitettavasti ulkonäköä painotetaan edelleen turhan usein tyttöhahmojen kohdalla. Omassa animaatiossani on päähenkilönä aktiivinen tyttö, joka joutuu vaaraan mutta selviää siitä omien kykyjensä avulla. Animaatiossa rikotaan stereotyyppisiä sukupuolirooleja myös isän kohdalla, joka yksinhuoltajana huolehtii lapsista ja kodista. Tietysti toivon että myös pojat voivat samaistua Vilmaan ja nauttia tarinasta huolimatta tämän sukupuolesta.

Mielestäni oman animaationsarjani käsikirjoituksessa hyödynnetään luvussa viisi kerrottuja käsikirjoituksen perusteita. Tarina etenee mielestäni sujuvasti ja juoni pysyy loogisena. Kolmen

viimeisen jakson kohdalla tarvitaan vielä hiomista, mutta kokonaisuuden rakenne on mielestäni toimiva ja tarina kiinnostava. Katsoja saa vinkkejä tulevista vaaroista ja jännitystä kasvatetaan pikku hiljaa. Vaikka sarjassa on jatkuvajuoni, uskoisin että jaksojen alussa tapahtumiin pääsee hyvin mukaan, ilman että niitä erikseen kerrataan. Jaksojen loput saatiin jäämään kiinnostavasti auki, mutta ehkä Muumilaakson tarinoiden tapaan kolmannen jakson loppuun voisi virittää dramaattisemman cliffhangerin. Muumilaakson tarinoiden jatkuvajuonisuuden analysointi oli itselleni kiinnostavaa ja sarja auttoi hahmottamaan asioita käytännössä.

Käsitteilytyksen tekeminen sujui Jatan kanssa hyvin ja se aloitettiin ajoissa, Marraskuussa 2010. Olen pienestä asti keksinyt mielelläni tarinoita ja kirjoitin paljon, kunnes aloin käyttää tarinan kerrontaan animaatioita. Tämä projekti palautti innostuksen kirjoittamiseen. Käsitteilytykseen en ole aiemmin perehtynyt näin paljon vaan olen tehnyt tarinoita siltä pohjalta mitä olen elokuvia ja tv-sarjoja katsomalla oppinut. Käsitteilytysooppaiden lukeminen oli mielenkiintoista ja hyödyllistä.

Optimisesti toivoin saavani pilottijakson valmiiksi opinnäytetyön puitteissa. Se olisi kuitenkin vaatinut todella tiukkaa aikataulua. Omat arvioni aikataulun suhteen pettivätkin muutamassa kohdassa. Kirjallisen osan kirjoittamiseen meni enemmän aikaa kuin olin suunnitellut. Samoin aikataulu venyi animatikin kohdalla aivan liikaa. Varsinaisen animaation tekeminenkin on ollut hieman hitaampaa verrattuna aiempaan työskentelynopeuteeni.

Toivon että se tarkoittaa myös siistimpää jälkeä. Tuntuu myös ettei tätä vaihetta kannata yrittää kiirehtiä, vaan keskittyä tekemään mahdollisimman hyvää jälkeä, vaikka se ottaisiikin aikaa. Yllättävän vaikeaa oli myös löytää sopiva rytmi kotona työskentelylle. Välillä tuntui ettei mikään ole edistynyt, vaikka olin istunut koneella koko päivän.

Projekti on kasvanut edetessään ja se on luonut myös hieman paineita. Kun muihin osa-alueisiin on panostettu niin paljon, olen alkanut myös vaatia itseltäni enemmän animaation suhteen. Myös se että kyseessä on opinnäytetyö oli omiaan lisäämään paineita. Valmistumiseen ja tulevaisuuteen liittyvä epävarmuus, tavoitteet ja toiveet kummittelivat mielessä.

Loppujen lopuksi olen tyytyväinen opinnäytetyöhöni, sekä kirjalliseen osaan että oman sarjan käsitteilytykseen ja animaatioon siltä osin mitä siitä on valmiina. Vaikka animaation tekeminen on vielä kesken, en epäile etteikö se valmistuisi vaikka koulu loppuikin. Aion jatkaa animaatioiden tekemistä ja mielestäni juuri tämä animaatio kannattaa tehdä loppuun. Kun opinnäytetyön taakka putoaa hartioilta, työskentelykin muuttuu varmasti rennommaksi.

Vaikka aikataulu ei pitänyt olen kuitenkin saanut paljon tehdyksi. Ja mikä tärkeintä, olen myös säilyttänyt intoni animaatioihin ja tarinan kerrontaan. Opin paljon käsitteilytyksestä ja myös ryhmätyöskentely on ollut opettavaista. Lopputyöni tarkoitus oli selvittää lähtökohdat tällaisen animaation tekemiselle, ja minulla on nyt käsissäni lupaava alku animaatioseikkailulle.



8 Lähteet

Painetut lähteet

Jouko Aaltonen, 1993 Käsikirjoittajan työkalupakki: miten teen video-ohjelman käsikirjoituksen, Helsinki painatuskeskus.

Jouko Aaltonen, 2002 Käsikirjoittajan työkalut, audiovisuaalisen käsikirjoittajan opas. Tammerpaino Oy.

Juho Gartz, 1975 Elävöitettyjä kuvia. Suomen elokuvasäätiö.

Ari Hiltunen, 1999 Menestystarinan anatomia Aristoteles Hollywoodissa. Gaudeamus Oy Yliopistokustannus. Tammer-Paino Oy, Tampere.

Piia Korhonen, 2008 Lasten tv-ohjelmiin liittyvät pelot, painajaisunet ja pelonhallinta. Tampereen Yliopistopaino Oy.

Anja Riitta Lahikainen, Marjo Pennoinen & Satu Valkonen 2005 Televisio pienten lasten arjessa. Artikkelit teoksesta Lapsuus media-maailmassa, näkökulmia lasten tietoyhteiskuntaan. Toimittaneet Anja Riitta Lahikainen, Pentti Hietala, Tommi Inkinen, Marjatta Kangassalo, Riikka Kivimäki & Frans Mäyrä. Gaudeamus kirja Oy Yliopistokustannus. Tammer-Paino Oy, Tampere.

Margareta Rönnber 1985 Lastenelokuvien valtagalaksit eli kuinka elokuvataarkastajat voivat toisinaan eksyä asiasta. Artikkelit teoksesta Uhka silmälle. Toimittaneet Tilda Maria Forselius & Seppo Luoma-Keturi. Like kustannus Oy. Helsinki 1989.

Margareta Rönnberg 1989 Siistiä ns. roskakulttuurista. Like kustannus Oy. Helsinki 1990.

Kjell Sundstedt, 2009 Kirjoita elokuvaksi. Kansanvalistusseura.

Annikka Suoninen, 1992 Pikku-tyttöjen televisionkatselu: pikkukakkosta ja pitsiprinssesojja. Artikkelit teoksesta Letit Liehumaan, tyttökuultuuri murroksessa. Toimittaneet Sari Näre & Jaana Lähteenmaa. Suomalaisen kirjallisuuden seura. Tammerpaino Oy Tampere.

Anita Werner, 1996 Lapset ja televisio. Gaudeamus Helsinki University Press Oy Yliopistokustannus.

Artikkelit ja raportit internetissä

Jyrki Kaipainen ja Liisa Vähäkylä, 2010, Animaation kehittelytuki SES-OPM 2007. Fanimation.
http://www.fanimation.fi/dokumentit/sesopmkehittelyprojektifara-portti2_2010_0312101256.pdf

Viivi Laakkonen, 2008 Kaikki lastenohjelmat eivät sovellu lapsille. Tutka.
<http://tkub015.dia.fi/artikkeli?id=2937>

Liikenne- ja viestintäministeriö 2007 Television lastenohjelmatarjonta syksyllä 2006.
http://www.lvm.fi/fileserver/48_2007.pdf

Liikenne- ja viestintäministeriö 2009 Suomalainen tv-tarjonta 2008.
http://www.lvm.fi/c/document_library/get_file?folderId=339549&name=DLFE-9716.pdf&title=Julkaisuja%2048-2009

Venla Pöyliö 2011 Nostalgian tuolla puolen. Turun ylioppilaslehti 5/11.
<http://www.tylkkari.fi/turun-ylioppilaslehti/nostalgian-tuolla-puolen>

Outi Rousu 2001 Herra Huu ja moni muu, Esiselvitys suomalaisesta lastenelokuvakulttuurista.
http://www.minedu.fi/export/sites/default/OPM/Julkaisut/2001/liitteet/opm1_lastenelok.pdf?lang=fi

Heidi Tähkänen 2001 Sankarin piirteet ja toiminta kansansaduissa ja moderneissa saduissa sekä lasten sankarikäsitykset. Kasvatustieteen pro gradu tutkielma. Jyväskylän yliopisto. <https://jyx.jyu.fi/dspace/bitstream/handle/123456789/10392/heitahka.pdf;jsessionid=7BB939C2A491B69B8E312BB9314CB762?sequence=1>

Liisa Vähäkylä, 2010 Animaatioalan strategia. Fanimation.
http://www.fanimation.fi/dokumentit/fastrategia2010-2015_0511101543.pdf

Liisa Vähäkylä, 2010 Animaatioala Suomessa 2010. Fanimation.
http://www.fanimation.fi/dokumentit/fa_raportti_01_2010_final_0312101221.pdf

Yle 2010 Ylen lastenohjelmat on vuoden 2010 eurooppalainen lastenkanava.
<http://olotila.yle.fi/ihmiset/blogit/pl-347/ylen-lastenohjelmat-vuoden-2010-eurooppalainen-lastenkanava>
Internet

Egmont, Winx club mediatiedot, 2006
http://www.egmontkustannus.fi/images/files/WINX_media06FIN.pdf

Juniori, Ohjelmat
<http://www.juniori.fi/ohjelmat.shtml>

MTV3, MTV3 Juniori on lasten ikioma kanava
<http://www.mtv3.fi/juniori/index.shtml>

Stork Fisk, About Saari, Saari
<http://www.saari.es/#/about-saari>

Yle, 2007, Anu Mustonen kertoo leikki-ikäisten lasten sukupuolirooleista, Mediakompassi
<http://oppiminen.yle.fi/artikkeli?id=5881>

Yle, Ylen lastenohjelmien periaatteet
<http://ohjelmaopas.yle.fi/artikkelit/lapset/lapset-alasivu/ylen-lastenohjelmien-periaatteet>

Yle, 2001, Lastenohjelmien historiaa
<http://yle.fi/lastenjuhlat/historiaa.html>



8 Mainitut animaatiot

Saari

Veronica Lasseniuksen luoma ja Stor Fisk-studion toteuttama 39-osainen sarja. Sarjan on ohjannut Pablo Jordi.

Hertan maailma

Alpakka median tuotantoon kuuluvan sarjan on luonut Niina Veittikoski.

Dibitassut

Suomalaisten lasten keksimistä koirahahmoista kehittyi animaatiotarjonta Kiinassa Blue Arc-studiolla.

Käytöskukka

Heikki Partasen animaatiohahmot kotiporsaanpoika Hinku ja piikkiporsas Vinku on revitty paperista. Hinku ja Vinku animaatioita tehtiin vuosina 1964–1967 yhteensä 26 osaa. Näistä puolet kuuluu Käytöskukka-sarjaan.



Leikkitiikeri Luukas (Tygtigern Lukas äventyr)

Vuonna 1985 valmistunut 13-osainen sarja. Sen on käsikirjoittanut Christina Anderson. Sarja on toteutettu pala-animaationa. Clara ja Bettina Hongelin piirroksia on animoinut Bettina Hongell.

Kössi Kenguru

Heikki Prepulan vihreä kenguru-hahmo on esiintynyt kuudessa 30 minuutin mittaisessa pala-animaatiossa. Ensimmäinen on vuodelta 1967 ja viimeisin vuodelta 2003.

Muumilaakson tarinoita (Tanoshii Mumin Ikka)

Tove Janssonin kirjoihin ja Tove ja Lars Janssonin sarjakuviin perustuvaa animaatiotarjonta valmistui Japanissa vuosina 1990-1991 Dennis Livsonin tuottamana. Ensimmäisen kerran Muumeja esitettiin Suomessa jo vuonna 1990. Sarja on uusittu lukuisia kertoja, viimeksi se on ollut ruudussa tänä vuonna.

Kaukametsän pakolaiset (The Animals of Farthing Wood)

Colin Dannin kirjasarjaan perustuva piirrossarja on tehty Ranskassa ja Englannissa vuosina 1992-1993. Sarjaa tehtiin kolme 13-jakson tuotantokautta.

Matka maailman ympäri (Anime 80 sekai isshu)

Jules Vernen kirjaan perustuva 26-osainen piirrossarja on valmistunut vuonna 1983. Sarjan on tuottanut espanjalainen BRB Internacional ja animoinut japanilainen Nippon animation.

Peukaloisen retket (Nils no fushigi na tabi)

Japanilaisen studio Pierroin animoima 52-osainen sarja perustuu ruotsalaisen Selma Lagerlöfin kirjaan.

Winx club

Italialainen piirrossarja on alkanut vuonna 2004 ja sitä on tehty 104 jaksoa. Sarjan on luonut Iginio Straffi.

Tuulen laakson Nausicaä (Kaze no tani no Naushika)

Hayao Miyazakin ohjaama elokuva on valmistunut vuonna 1984.

Kikin lähettipalvelu (Majo no takkyubin)

Studio Ghiblin elokuva on valmistunut vuonna 1989. Elokuvan on ohjannut Hayao Miyazaki.